

HCI - Human Computer Interaction

HCI - Human Computer Interaction

General information	
Module Code	HCI
Unique Identifier	HumCompInt-01-BA-M
Module Leader(s)	Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de) M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de)
Lecturer(s)	M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de) Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de)
Offered in Semester	Wintersemester 2024/25
Module duration	1 Semester
Occurrence frequency	Regular
Module occurrence	In der Regel im Wintersemester
Language	Deutsch
Recommended for international students	No
Can be attended with different study programme	No

Curricular relevance (according to examination regulations)
Study Subject: B.Eng. - Ming - Medieningenieur/-in (PO 2018, V1 + PO 2021, V2) Module type: Pflichtmodul Semester: 3
Study Subject: B.Sc. - INF - Informatik (PO 2021,V1) Module type: Pflichtmodul Semester: 3

Qualification outcome
<i>Areas of Competence: Knowledge and Understanding; Use, application and generation of knowledge; Communication and cooperation; Scientific self-understanding / professionalism.</i>
Die Studierenden - kennen die Bedeutung guter Benutzbarkeit für Software - kennen Fachbegriffe und Methoden auf dem Gebiet - kennen zugrundeliegende Konzepte und Theorien
Die Studierenden - beherrschen die Konzeption und prototypische Entwicklung ergonomischer Benutzeroberflächen - beherrschen die geeignete technische Umsetzung von Prototypen moderner Anwendungen mit grafikorientierten Benutzeroberflächen - beherrschen die hierbei üblicherweise verwendeten wie Entwicklungs- und Testverfahren
Die Studierenden - können in Vorträgen, schriftlichen Ausarbeitungen und Diskussionen ihre Arbeitsergebnisse vorstellen und verteidigen
Die Studierenden - können selbstständig offenen Aufgabenstellungen bearbeiten

Content information	
Content	<ul style="list-style-type: none"> - Prozesse: Human-Centered-Design, Double Diamond Process of Design, - Interaction Cycle - Usability & User Experience - Menschliche Wahrnehmung, Gedächtnis und Erfahrung - Kommunikation - Handlungsprozesse & Fehler - Normen und Gesetze, Richtlinien, Style Guides & Prinzipien - Methoden zur Entwicklung von Human Computer Interfaces: Contextual Inquiry, Personas & Szenarien, Storyboards, Prototyping, Usability Testing, Fragebögen, Brainstorming
	- Hardware & Interaktionsformen, Grafische Dialogsysteme
Literature	<ul style="list-style-type: none"> - Skript zum Modul - A. Butz et al., "Mensch-Maschine-Interaktion", De Gruyter Oldenburg, 2022 - A. M. Heinecke, "Mensch-Computer-Interaktion", Fachbuchverlag Leipzig, 2012 - M. Richter & M. Flückiger "Usability und UX kompakt", Springer Verlag, 2016 - D. Norman "The Design of Everyday Things: Psychologie und Design der alltäglichen Dinge", Vahlen Verlag, 2016 - Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekannt gegeben

Teaching formats of the courses	
Teaching format	SWS
Übung	1
Lehrvortrag	2
Labor	1

Workload	
Number of SWS	4 SWS
Credits	5,00 Credits
Contact hours	48 Hours
Self study	102 Hours

Module Examination	
Examination prerequisites according to exam regulations	None
HCI - Portfolioprüfung	Method of Examination: Portfolioprüfung Weighting: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: No Graded: Yes

Miscellaneous	
Recommended Prerequisites	keine
Miscellaneous	Anrechnung: Das Modul Usability Engineering (UEG) kann pauschal angerechnet werden, allerdings nur das ganze Modul und keine Teilprüfungsleistungen.